



# GAMER

**JOGOS CLÁSSICOS, DIVERSÃO ETERNA**



## O ATARI DA ATARI... NO BRASIL

Febre nas lojas e comerciais esquisitos. Tudo sobre o auge da Atari nos anos 80

## YO! NOID

25 motivos para odiá-lo e apenas dois para amá-lo

## PHANTSMAGORIA

Guia turístico pelos sustos mais terríveis (e calonas)

## STREET FIGHTER II

Conheça todas as versões do maior clássico dos fliperamas

A primeira revista dedicada exclusivamente aos videogames clássicos

## SEGATA SANSHIRO

Entrevistamos o maior herói e garoto propaganda do Sega Saturn

## CHRONO TRIGGER

Dossiê com finais, segredos e a trama de um RPG inesquecível

## THE SIMPSONS

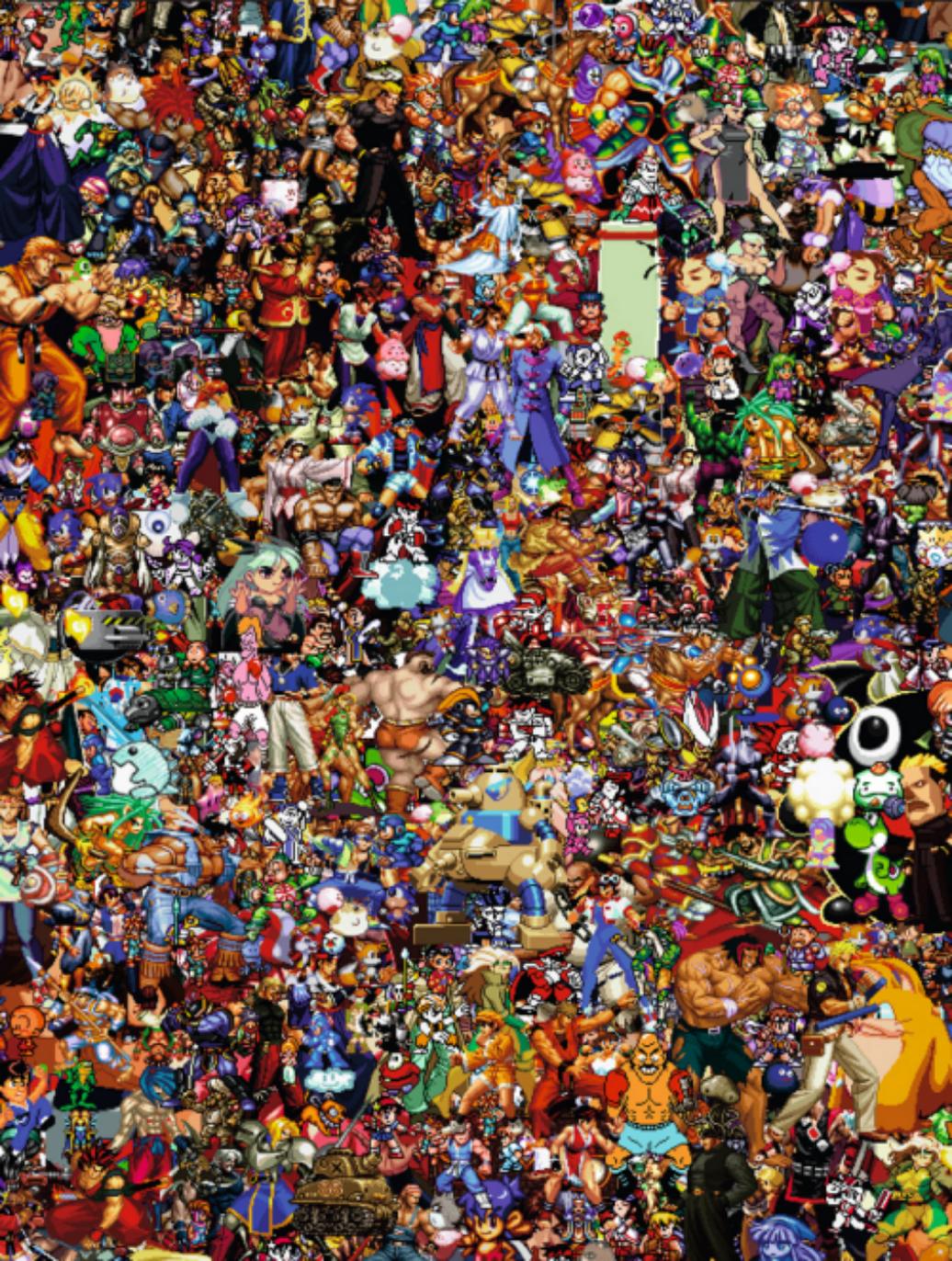
Todos os cenários explorados, remontados e subvertidos

# MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER

Os games de sucesso do Rei do POP



R\$ 14,30



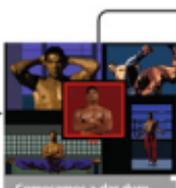


## Making Off em 15 quadros

### Da inspirada concepção...



Um dia desses, jogando games velhos, tivemos uma ideia: "Hey! Vamos fazer uma revista retrô para ficarmos ricos e casar com a Grazi Massafera!"



Começamos a dar duro... foi quando lembramos que tinhamos uma revista para fazer e então fomos embora da academia.



Desenvolvemos meios pouco ortodoxos para nos conectar ao serviço. Ninguém sabia da relação antes de acabar o trabalho.



12 DAYS UP! INTERIOR COMMENTED ON F. INESHO: TODAY

E então, 12 dias depois, tudo ficou pronto.



Após um período de incessante trabalho, fizemos nosso primeiro lanche do mês.



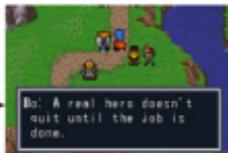
Devido a urgência da fome, espacamos ligados todos os computadores da redação... isso causou um "pequeno" problema de superaquecimento. Resultado: destruição completa e definitiva do nosso trabalho.



Para evitar demissões em massa, colocamos a culpa de tudo no Homem-Aranha e voltamos ao trabalho de consciência limpa.



O nosso chefe ficou meio bravo... mas deixou para lá no dia seguinte.



Bo: A real hero doesn't quit until the job is done.

Resgatamos os nossos maiores valores para conseguir forças para refazer tudo a revista desde o zero.



E fomos buscar ajuda com o profissional certo para o serviço.



Algumas pessoas não acreditavam em nosso sucesso, mas um pouco de diplomacia mudou suas opiniões.



Finalmente terminamos o nosso trabalho... de novo!



E podemos voltar para as nossas famílias.

## ... à dramática conclusão

Explosões nucleares à parte, seja bem-vindo à OLD!Gamer, a primeira revista nacional dedicada aos jogos clássicos. A importância do retrô nas lojas virtuais dos videogames atuais torna-se cada vez mais expressiva/lucrativa e o culto a nostalgia e ao saudosismo nunca foi tão forte quanto agora. Com isso, a OLD!Gamer (pode chamá-la de OLD!) nasceu para representar este segmento.

Aqui você terá acesso a novas reportagens sobre tudo que brilhou no passado, entrevistas inéditas com quem criou os alicerces do que sustenta as tendências atuais, perspectivas históricas sobre grandes notícias do passado que, só agora, podem ser analisadas com um todo; além de atenção às novidades relacionadas ao clássico. Aqui você encontrará pedaços queridos de sua infância e juventude, tratados às vezes com seriedade, às vezes com humor; além de usar recursos gráficos e jornalísticos que não seriam possíveis nas épocas saudosas. Vamos nos divertir juntos.



Let's tell the devil for his money!

Feliz de que, mesmo que a revista não venda um exemplar sequer, temos um Plano B.

Humberto Martinez  
humberto@europanet.com.br

Edição Nº 1 - Setembro de 2009

Editor e Diretor Responsável: Apeliano Roriz  
Diretor Executivo: Luiz SequenaDiretor Editorial e Jornalista Responsável:  
Roberto Araújo - MTB 10.746  
e-mail: arajog@europant.com.br

## Redação

Redação Chefe: Fábio Santana e Humberto Marinho  
Chefe de Arte: Wilby Dantas  
Diagramação: Marco Sousa e El Comunicação e Design  
Revisão de Texto: Almirão  
Colaboram nesta Edição: André Forti, Anes Houshvari,  
Claudio Prandoni, Douglas Verra, Filipe Dall'Galo,  
Gibson Laraniero, Marcus Garret, Nelson Alem Jr.Internet: Rodrigo Moutão (coordenador), Rodrigo Branco e  
Anderson RibeiroPublicidade São Paulo  
E-mail: publicidade@europant.com.br  
Diretor de Publicidade: Máscio Dias - 11 3038-5093  
Executivo de Negócios:  
Alexandre Dinizoli, Priscila Taddei, Cláudia Alves,  
Elisângela Xavier, Hérica Pinheiro e Rodrigo Sacramento  
Executivo de Contas:  
Leandro Brito, Marcos Roberto, Renata Nazari  
Técnicos: Renato Pessa - 11 3038-5097  
Criação Publicitária: Rodrigo Barros  
Assistente Criação Publicitária: João Paulo GomesPublicidade - Outras Cidades  
Brasília: New Business - 6013323-0205  
Paraná: GEP Alida - 4151 3223-8218  
Rio Grande do Sul: Semestre Associados - 51 3232-3176  
Santa Catarina: MC Representações - 480 3273-1968  
Publicidade - EUA e Canadá: Global Media - 1 855 306-0880  
Fax: + 1 855 306-0880Circulação e Promoção  
João Alexandre (Gerente) e Eduardo Teixeira

Desenvolvimento de Pessoal: Tânia Roriz e Esmeralda Harami

Produção e Eventos:  
Aida Lima (coordenadora)

Logística: Enzo S. Vicente (Gerente) e Bruno Leite

Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:  
Coordenadora: Fabiana Lopes - fabiana@europant.com.br  
Assistentes: Anne Iri, Juliana Roland, Lilian Lemos, Mari  
Flavoniak,  
Paula Vianes, Roberta Masci, Tamar Bili e Vanessa Araújo  
Rua M.M.D.C. nº 125 - São Paulo, SP - CEP 05510-000  
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050  
Indique-nos outros títulos: 0800 557667  
Pela Internet: www.europant.com.br  
E-mail: atendimento@europant.com.brAdministração  
Cecília Tomazelli (Gerente), Gustavo Barbosa e Rodrigo  
Sant'AnnaA Revista CD ROM Fácil é uma publicação da Editora Europa Ltda. ISSN 0104-8732. A Editora Europa não se  
responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.Distribuidor Exclusivo para o Brasil  
Fernando Chiquella Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da  
Silva, 507  
CEP-22563-900 - Grajaú - RJImpressão: Prof. Editora Galícia  
NC - Instituto Verificador de CirculaçãoANER - Somos Fielíssimos à ANER  
Associação Nacional dos Editores de Revistas**84 Remakes & Cia**  
**Diversos**Lançamentos quinzenais  
inspirados em clássicos que  
nunca serão esquecidos**14 Galeria OLD! - Parte 1**  
**Mega Man II**

Um momento de dor inesquecível

**46 O Rei dos Fiberramas**  
**Street Fighter II**Da mais básica até aquela com Madouvers  
duplos, conheça todas as versões de SFII**90 Ai Caramba!**  
**The Simpsons**Cenários de ponta a ponta de  
maior clássico de Fiberramas,  
inspirado no desenho animado**26 Atari Canabão**  
**O Atari de Atari, NoBrasil**Tudo sobre a época de ouro do  
grandioso Atari em nosso País**34 Segata Power**  
**Segata!**Entrevistamos o herói que inspirou a  
famosa série de jogos de Sega Saturn**40 R.P.I.**  
**Donzelas em Perigo**Conheça as garças que passaram mais tempo  
em cativeiro do que com os seus heróis**90**  
**Quê?**  
**Lembra ou não?**Teste sua memória e  
descubra a origem  
de veículos e objetos**Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!**Correspondência  
Rua M.M.D.C., 125  
CEP 05510-000 - São Paulo - SP  
Fax: (0xx11) 3038-0538Atendimento (0xx11) 3038-5090 (São Paulo),  
0800-557667 (Outras localidades) - Fax: (0xx11) 3038-5043.  
De 2ª à 6ª, das 8h às 20h. Sábado, das 9h às 15h.  
e-mail: atendimento@europant.com.brPublicidade:  
Fone: (0xx11) 3038-5098  
Fax: (0xx11) 3038-0530  
e-mail: publicidade@europant.com.brRedação:  
Fone: (0xx11) 3038-5078  
Fax: (0xx11) 3038-0530  
e-mail: oldgamer@europant.com.brPara entrar em contato  
com a Editora EuropaFones: (11) 3038-5050  
São Paulo - SP

ou 0800 557667

ligação gratuita - Outras localidades  
Visite nosso site:  
[www.europant.com.br](http://www.europant.com.br)

# Índice

06

## O Pai dos Clássicos

David Crane

Entrevistamos o criador de Pitfall

10

## OLD! News

### A Realidade Virtual foi Real?

Tentativas e erros da tecnologia

38

## Galeria OLD! - Parte 2 Artes Modernas

Descubra como seria se Super Mario Bros. revisitasse as praias do litoral de Santos

60

## Pizza que Partiu? YO! Noid

Porque adamos tanto a, ao mesmo tempo, a mitter a aventura de Noid

78

## Dossê Jaguar

A trajetória do último filhote da Atari. Conheça o console por dentro e por fora

16

## Capa Moonwalker

As aventuras digitais do Rei do Pop

58

## Galeria OLD! - Parte 3 Artes Modernas

Conheça as ilustrações inspiradas de um promissor artista brasileiro

74

## Roteiro do Mal Phantasmagoria

As cenas mais violentas (e graficas) de clássicos do terror virtual para PC

66

## Transcendendo Eras Chrono Trigger

Tudo sobre um dos maiores clássicos da história do RPG



## KEN POLE DANCE MASTER

### OLD! STAFF

Conheça a equipe que deu a vida pelo nascimento desta edição.



#### Humberto Martinez

Assim como Sargento Buiki, sua missão foi reunir uma equipe (e explorá-la) sem compromisso



#### Fábio Santana

Consultor supremo da história dos videogames, da gramática e de coisas que poucos humanos conhecem



#### Amer Houchaimi

Indistintamente maluco ou genial (ainda não descobrimos), e como do humor inconfundível das lendas e reportagens



#### André Forte

Maior vítima da edição: escreveu sobre tudo e todos, e ainda foi obrigado a tirar seu lugar da capa



#### Gilsomar Livramento

Primeiro especialista da nova seção "Cartografia Gamer". Morreu os consórcios de Moonwalker e The Simpsons



#### Marcus Garret

O "Pizza" brasileiro do Atari, migrou suas pedras da era dourada em que o console brilha muito no Brasil



#### Douglas Vieira

Especialista em Chrono Trigger, fez questão de terminar tudo de novo... e de novo... para escrever sua matéria



#### Marcos Souza

Acho a revista bonita? Depois derbevo na conta do Marcos. (E criou o projeto gráfico e venceu a grana)



#### José Júnior

Acho a revista bonita de verdade? Depois para o Júnior também, pois ele fez o acabamento montado



## O PAIDOS CLÁSSICOS

Você quebrou o joystick em Decathlon? A culpa é dele!

### GRANA PRETA

Na era do Atari e dos primeiros microcomputadores, os jogos de Crane venderam mais de 10 milhões de cópias, o que gerou um faturamento de aproximadamente 200 milhões de dólares.

Crane evoluiu o gênero plataforma e as animações de movimentação

# DAVID CRANE

Criador de Pitfall, Freeway e Decathlon, David Crane fundou a Activision e levou o Atari 2600 ao seu limite e glória

Texto: Marcus "Garrettimus" Garrett

**P**or mais experiente que um jornalista gamer possa ser, entrevistar um ícone como David Crane faz com que o entrevistador volte a ser aquele jogador que passou a infância na selva de Pitfall e quebrou joysticks com Decathlon. É um misto de admiração, empolgação e aquele frio na barriga. Porém, ao menos a insegurança passa rápido.

Apesar de ser considerado um dos grandes deuses dos videogames e donos de jogos que alimentam a nostalgia gamer, Crane é um sujeito para lá de

humilde, fala sem rodeios sobre o que pensa e transpira a paixão pelo que faz. Vamos ao papo da OIG e o mestre.

**OIG - Você lidava com hardware e eletrônicos desde a faculdade, nos anos 70. O que o motivou a criar jogos?**

**CRANE** - Meu interesse por eletrônica data de minha adolescência, quando eu desmontava aparelhos de tevê e outros produtos para ver como funcionavam. O interesse por jogos é mais antigo. Na infância, sempre que meus amigos e eu

jogávamos jogos de tabuleiro, a leitura/compreensão das regras sempre sobrava para mim. Se alguém inventasse de jogar em três pessoas um jogo que requeresse quatro, eu era o responsável por adaptar as regras e modificá-las para que a coisa toda fizesse sentido.

Viciado em jogos e eletrônica, era natural que me interessasse por jogos eletrônicos. A primeira conferência do gênero que participei foi em 1976 e, de antemão, já tinha minhas próprias ideias. Porém, considero que o momento em que me transformei em designer de jogos aconteceu

em uma quadra de tênis. Sou jogador profissional de tênis. Em 1977, Allan Miller jogava tênis comigo e, após uma partida, ele me pediu que lesse, a título de avaliação, um anúncio que colocaria no jornal no dia seguinte. Ele trabalhava como programador de games em uma empresa chamada Atari e precisava contratar mais gente para o trabalho. Li o anúncio e gostei da idéia. Foi trabalhar, a noite, e escrevi um currículo em um computador que eu mesmo criei para o setor em que trabalhava. Acabei entrevistado no dia seguinte e ofereceram-me uma vaga naquela mesma tarde.



Amazing Tennis é o tributo de Crane ao seu esporte favorito. Apesar da cara de quem nunca saiu do sol, o sujeito jogava muito

**016 - Você criou três jogos para Atari 2600: Outlaw, Canyon Bomber e Slot Machine. Este foi um grande desafio?**

**CRANE** - Programar para o Atari 2600 era uma tarefa trabalhosa, mas essa era justamente a graça da coisa. Sempre gostei de quebrar-cabeças, e fazer o Atari mostrar um simples objetivo na tela era como se fosse o quebrar-cabeça mais difícil da história. Sem entrar em detalhes muito técnicos, o microprocessador executava instruções tão rápido quanto o feixe de elétrons do televisor trabalhava.

Os programas que criávamos tinham de fazer suas escolhas em menos tempo do que o televisor levava para "escanear" uma simples linha vertical da tela. Às vezes levávamos uma semana apenas para otimizar o código.

Outlaw foi minha primeira tentativa, uma prova de fogo. Na verdade, fui ambicioso em demasia, adicionei dois jogadores, duas balas de revólver e um objeto central que era perseguido por elas. O melhor dessa primeira

tentativa foi que, ao aprender a desenvolver esses elementos, soube que poderia implementar ideias bem mais complicadas em futuros jogos; só precisaria de tempo e esforço. "50!"

Canyon Bomber foi um tipo de desafio diferente. No começo da era dos games, havia muito mais jogos de arcade do que domésticos. De fato, a Atari concebeu o modelo 2600 como uma forma de levar seus títulos de arcade para o lar dos consumidores, portanto, o pessoal de design estava sempre sob pressão para adaptar os sucessos das máquinas de fliperama para o Atari 2600. Havia dois sucessos na ocasião: Canyon Bomber e Depth Charge. Olhei para ambos e notei algumas semelhanças.

Só por diversão, tentei e acabei conseguindo programar e colocar ambos em um único cartucho de Atari. Imaginem o quão difícil era adaptar um único jogo, ou seja, ter de transformar uma máquina de US\$4 mil em um videogame de meros US\$100. Sinto muito orgulho por ter conseguido adaptar dois títulos de arcade, colocando-os em um único cartucho de 2 Kbytes.

**017 - Quando você e os seus amigos (Larry Kaplan, Bob Whitehead e Alan Miller) deixaram a Atari, vocês imaginavam que a nova empresa, a Activision, seria tão importante?**

**CRANE** - Essa história de como deixamos a Activision é bem comentada e todo mundo praticamente já sabe, mas o ponto

contente por ter acontecido da forma como aconteceu. Conforme a empresa cresceu, atraímos os melhores profissionais para cada departamento. Era um sonho de companhia e foi uma época mágica para indústria do videogame.

**018 - Pitfall é a sua obra-prima. Como surgiu a ideia? Você, afinal, criou o gênero plataforma?**

**CRANE** - Se você analisar o desenvolvimento de jogos no fim dos anos 1970, verá que houve poucas tentativas de animar figuras nos jogos. O jogador controlava tanques, jatos, raquetes e outros itens "animados" - e isso por causa do limitado número de pixels que se podia mostrar na tela, o que não proporcionava uma animação suave.

Eu desenvolvi, em 1979, um personagem cujo realismo humano, para a época, era algo diferente do que existia - e antes mesmo de ter em mente algum jogo específico. Meu "bonequinho" acabou guardado por mais um tempo enquanto eu desenvolvia outros projetos. A cada vez que começava a desenvolver um jogo, eu me

lembrava do "pequeno corredor" e imaginava um game em que eu pudesse usá-lo. Cheguei a tentar um de polícia e ladrão em que o homenzinho fugia da polícia, porém, não gostei da ideia e guardei o personagem.

Por fim, em 1982, estava em um período vago e decidi, de uma vez por todas, desenvolver um jogo para o meu pequeno corredor. Sentei-me com um pedaço de papel em branco e desenei o boneco no centro da folha. Então disse: "OK, já tenho um homenzinho que corre. Agora vou criar um caminho para ele correr." Desenei duas linhas no papel. "Onde fica esse caminho? Vamos colocá-lo em uma selva". Desenei algumas árvores. "Por que ele corre?" Então, desenei

tesouros para serem recolhidos, inimigos dos quais escapar etc. E, acreditem: Pitfall nasceu assim. O processo de criação que descrevi durou dez minutos, mas levei mil horas de programação para que o jogo propriamente dito fosse desenvolvido.

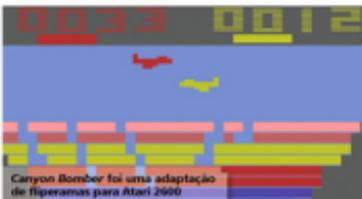
Durante o desenvolvimento, as pessoas passavam por mim, viam a tela na qual trabalhava e ficavam estupefatos. Era óbvio, à época, que jogos de plataforma apresentavam um potencial imenso. Uma vez que um

## CURIOSIDADES

- Em sua passagem pela Atari, David Crane criou e programou os jogos Outlaw, Slot Machine e Canyon Bomber; e ajudou a criar o sistema operacional do microcomputador Atari 800.

- No final dos anos 70, David Crane e vários funcionários da Atari estavam frustrados com as políticas da empresa, que dava pouco valor aos programadores de jogos. Descontentes, resolveram abandonar a companhia para fundar sua própria empresa, a Activision, em 1979. A Activision foi fundada por Jim Levy, um empresário do ramo musical, e pelos seguintes ex-empregados da Atari: David Crane, Larry Kaplan, Alan Miller e Bob Whitehead.

- Na Activision, David Crane desenvolveu, dentre outros, as seguintes jogos: Dragster, Fishing Derby, Laser Blast, Freeway, Grand Prix, Skateboardin', Pitfall!, Pitfall II: Lost Caverns, Decathlon, Ghostbusters e Little Computer People; sendo os dois últimos desenvolvidos por uma equipe sob sua tutela.



Canyon Bomber foi uma adaptação de fliperamas para Atari 2600

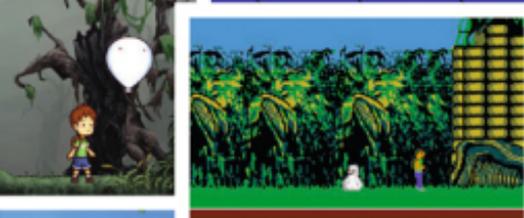
principal, na verdade, foi o descaço com que o gerenciamento da Atari nos tratava. Nos quatro produzidos jogos que renderam 60 milhões de dólares para a empresa em 1978. O montante representava 60% do faturamento! Nossos produtos e ideias eram muito bem recebidos pelo público, mas a gerência da Atari não nos via com essa importância, portanto, não éramos reconhecidos devidamente. Decidimos nos por montar nossa própria empresa.

Uma vez na Activision, era fácil ver que tínhamos os talentos certos e a energia positiva necessária. Soma-se a isso um marketing agressivo (graças ao presidente Jim Levy) e voilà: a empresa decolou! No fundo, não foi uma surpresa para nós, podíamos ter feito o mesmo na Atari. No fim das contas, fiquei





**Decathlon: medalhista de ouro no quebra-quebra de joysticks**



**O GAROTO E A BOLHA**  
A *Boy and his Blob* (1989, NES) é a aventura de um jovem caçador de tesouros. Ele corta corda aguçada de uma bolha coque de se transformar em pára-quedas, escada e outras utilidades. O segundo episódio, *The Rescue of Princess Blobette*, foi lançado para Gameboy e o Nintendo Wii receberá este ano uma versão com visual belíssimo e novas funcionalidades.

boneco era criado e inserido em um contexto, o número possível de aventuras era praticamente ilimitado, só dependia da imaginação do designer.

**DI&G - Como era programar para o Atari 2600? Existiam "manias" para que o console fizesse coisas para as quais não foi criado?**

**CRANE** - O 2600 era mais versátil do que seus criadores imaginaram. Porém, isso acabou acontecendo por sorte: para compreender melhor o coração do console, seus circuitos integrados. Os designers dos chips, inicialmente, tinham a missão de criar um chip de vídeo que pudesse trabalhar com dois jogos: *Tank & Pony*. Desenvolveram o projeto, mas descobriram que a produção ficaria cara. Tiveram, então, um encontro com os programadores para pensar em maneiras de tornar o chip menor, barato. Remodelaram o projeto e o fixaram de uma forma em que muitos dos processos realizados antes, no próprio chip, passariam a ser feitos via software, via programação. A programação, é claro, ficou bem mais difícil, o programador precisava compensar, via software, as deficiências de hardware do console.

A meu ver, a mágica estava justamente aí: mais poder para o programa, menos para a máquina; e o que muda realmente de um jogo para o outro é a programação, é o cartucho. O Atari, sobre a mesa da sala, era sempre o mesmo. Como o programa tinha controle absoluto sobre o hardware, quase que claramente achávamos novos jeitos de se criar imagens diferentes que possibilitassem jogos inusitados, ou seja, descobríamos novas possibilidades para o mesmo aparelho. Essa era a diversão de se programar para o Atari 2600.

**DI&G - Você criou Decathlon, um jogo idolatrado no Brasil. Aqui ele também é lembrado como "destruidor de joysticks".**

**CRANE** - Decathlon é lembrado como o único jogo clássico que propiciava exercício aeróbico. As pessoas quebravam e até mesmo amarravam o manche do joystick na ansia de vencer uma corrida. A verdade é que os melhores jogadores jamais se matavam ou faziam força, ganhavam ao mexer minimamente o joystick para os lados. Ainda bem que não houve casos de pessoas que se machucaram com Decathlon, apenas danificavam o equipamento.

**DI&G - Sobre Ghostbusters, você assistiu ao filme antes do público? Como funcionou o uso da música tema do filme no game?**

**CRANE** - Quando um filme está em produção, o estúdio envia cópias do script ou de storyboards para empresas a fim de procurar oportunidades de licenciar produtos ligados a ele. É assim que brinquedos e outros produtos chegam às prateleiras na época em que um filme é lançado. Porém, com games a coisa não funciona assim, pois se leva tempo para programá-los e geralmente eram lançados um ano após a estreia de uma película.

Quando o roteiro de Ghostbusters foi enviado para mim, eu já preparava um jogo original, *Car Wars*, em que o jogador equipava seu carro com armas e equipamentos para guerrear nas estradas. Eu li o roteiro e decidi usar a ideia do jogo original e adicionar elementos do filme. Eu customizei a parte dos carros e das ruas, montei a tela do mapa da cidade, adicionei temas dos Caça-Fantasmas e criei, na minha opinião, um jogo divertido por si



só, mas relacionado aos caçadores de fantasmas.

Quando o filme saiu e foi um sucesso estrondoso, todos pensaram que eu era um gênio. Eu fui prático.

Em relação à música tema, que era um sucesso das rádios, nossa licença de uso a incluía. Então adicionamos a abertura do game que continha a música e que, também, apresentava o esquema da bolinha saltitante para que a pessoa pudesse acompanhar a letra na tela. Não tive tempo de programar essa sequência, então passei a tarefa a Garry Kitchen, Dan Kitchen e Alex DeMeo, do Centro de Design da Costa Leste. Adicionei, porém, um driver de áudio em que trabalhei e foi possível colocar o refrão "Ghostbusters!", em áudio mesmo, na música. Na época, infelizmente, o Vale do Silício e Hollywood eram mundos distintos. Jamais tive a chance de conhecer o elenco ou qualquer técnico que trabalhou no filme.

**OG - Little Computer People é o predecessor de simuladores como Sim City. Já considero criar uma versão atualizada?**

**CRANE -** Little Computer People foi um projeto divertido, resultado do trabalho de várias pessoas, inclusive de gente que já estava envolvida antes mesmo que a Activision fosse acionada. Quando tomei ciência do trabalho inicial, me envolvi, criei a personalidade dos personagens e a interatividade deles. Infelizmente, não foi um sucesso de vendas. Poderia ter recebido sequências se tivesse vendido bem.

Pensei em fazer um remake, uma versão para a internet. Porém, as pessoas não se dão conta do quão difícil é trabalhar em personagens com características humanas. Cada pixel de cada objeto que se vê na tela deve ser programado para interagir com personagens humanos. O jogo original foi um grande projeto, se fosse feito hoje (e levado a sério), tomaria uma equipe enorme e levaria anos de produção. Claro, acabaria se tornando caro para produzir e se venderia o risco, ou seja, de não ser um sucesso comercial.

**OG - Em 1986, você trocou a Activision pela Absolute. Por que a mudança?**

**CRANE -** Deixei a Activision por que, primeiramente, não era mais a empresa que ajudei a criar. Pessoas erradas assumiram

o negócio e a coisa começou a ir para um lado que me desagradou. Já não era mais divertido estar lá. Ingressi na Absolute para me divertir novamente.

Sempre gostei de trabalhar com Garry Kitchen e a Absolute estava só começando a produzir jogos. Na verdade, a empresa começou sob a alcinha de Imaginering e produzia jogos para terceiros, não os publicava diretamente. Ela, por exemplo, produziu a famosa série de jogos dos Simpsons para a Acclaim. Começo na equipe, a Absolute produziu vários jogos bons para sistemas de 8 e 16 bits, e alguns para o "bom e velho" Atari 2600.

**OG - Quanto a David Crane's Amazing Tennis, as diferenças de hardware entre o SNES e o Mega Drive influenciaram no design?**

**CRANE -** Amazing Tennis foi desenvolvido para Super NES. O hardware daquele console tinha um modo gráfico especial e ideal para a perspectiva em 3D de uma quadra de tênis. Quando o jogo foi portado para o Mega Drive, tivemos que fazer adaptações, mas a diferença primária está no hardware. Se você é um classic gamer, prefira a versão do Super NES; é a melhor.

**OG - Hoje você cria jogos para web na Skyworks. Apesar das enormes diferenças de programação entre a época do Atari e a de hoje, você apontaria semelhanças entre os universos?**

**CRANE -** Eu e Garry Kitchen gostávamos de trabalhar juntos, então em 1995 decidimos unir forças de novo. Naquela época, a Internet engatinhava e as pessoas começavam a "surfear" em maior número com o uso de modems. Fundamos a Skyworks com o intuito de criar jogos para esse público.

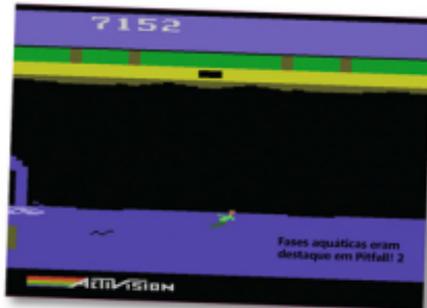
Garry e eu desenvolvemos jogos para virtualmente cada sistema de videogame desde os anos 1970, e decidimos tratar a Internet como nada mais que uma nova plataforma de jogos. Nossa experiência de desenvolver jogos para os primeiros

consoles (pequenas ROMs) foi um ponto-chave para manter o tamanho dos arquivos, pequenos, e para torná-los capazes de ser baixados via modem. Escolhemos o Shockwave como a plataforma de desenvolvimento, pois o usávamos desde que foi criado.

Nem tudo era fácil, havia, sim, o desafio. Hoje, as pessoas gastam bilhões de dólares online sem pensar duas vezes. Por outro lado, lembrando-se cuidadosamente de 1995, vemos que as pessoas tinham medo de usar o cartão de crédito para compras via internet e, de maneira meio arraigada na cultura de então, a internet pressupunha coisas caras, livres.

Para enfrentar a situação, criamos um novo modelo de negócio. Associamo-nos de grandes empresas e mostramos que colocar suas marcas em jogos eletrônicos podia ser um ótimo negócio, uma ótima forma de atingir o público alvo pretendido. O anunciante, então, pagava à Skyworks para que um jogo fosse desenvolvido e que contivesse sua marca; o cliente, por sua vez, publicava o jogo em seu site, e o consumidor final tinha acesso ao game de graça. Esse negócio passou a funcionar tão bem que, após nossa criação, alguém da imprensa chamou o termo Advergaming. Sabemos quando algo que fizemos funciona quando alguém ganha um termo novo para descrever a ideia.

No fim das contas, fazemos o que fazíamos na época do Atari. Assim como existe o termo Advergaming, ouvimos atualmente o termo "Casual Games". São jogos que, diferente dos extensos e violentos títulos de Playstation ou Xbox, podem ser aprendidos em um minuto e jogados brevemente, digamos, em um intervalo de trabalho em sua empresa. Os jogos casuais são divertidos para qualquer um, não só para jogadores hardcore. Surpresa: eles são exatamente como Pitfall!. Os nossos jogos dos anos 1980 foram criados com a família em mente. Criávamos jogos que um pai pudesse jogar



• Pitfall! foi condecorado "Videogame do Ano", em 1982, e ficou no topo das vendas por 64 semanas consecutivas.

• David Crane era genial também com hardware. Uma de suas criações foi o "Display Processor Chip", ou DPC, um chip especial que possibilitou melhores gráficos e músicas para Pitfall II: Lost Caverns.



• A Activision, graças à visão do presidente Jim Levy, tratava os programadores como celebridades. Tal era a importância de David Crane e de outros que, no manual de instruções dos jogos, era comum ver uma foto e o autógrafo do programador em questão.

• Crane costumava gastar oito meses no projeto de um jogo. Geralmente, os dois primeiros eram usados para a criação do game propriamente dito e para a elaboração das telas; e os demais eram usados para a conclusão e o refinamento do código, dos gráficos e da jogabilidade.

com seus filhos. E, na verdade, as melhores ideias do passado acabam aparecendo de novo.

Já notaram como muitos dos jogos criados por empresas grandes se parecem? Há uma razão para isso. Quando se gastam US\$20 milhões na criação de um game, os investidores precisam ter a certeza de que o título será um sucesso. Por isso, joga-se dinheiro em jogos que sigam o padrão de sucesso dos jogos anteriores. Antigamente, a originalidade vinha dos designers. Agora, só tem originalidade se os jogadores a solicitarem. Você escolhe o que compra. Se as pessoas fossem mais seletivas na compra, as grandes empresas entenderiam o recado. Tudo o que se pode fazer é jogar "Casual Games" online. São divertidíssimos e os melhores não levam mais que um minuto para aprender, mas horas para dominar. Divirtam-se jogando!



EXTRA! EXTRA!  
EXTRA! EXTRA!  
EXTRA! EXTRA!  
EXTRA! EXTRA!

Extra! Extra! Quanto leitores enganados!



# A REALIDADE VIRTUAL FOI REAL?

Uma das maiores apostas dos anos 90 e o que veio dela

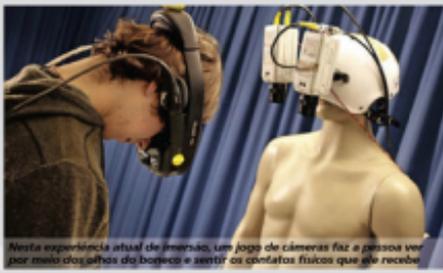
Essa época é marcada por descobertas científicas que fascinam, preocupam ou pelo menos rendem assunto. Na primeira metade da década de 1990, a pauta era a realidade virtual.

Técnicamente, com o devido equipamento, uma pessoa poderia ter qualquer tipo de experiência sem sequer precisar sair de casa. Os entusiastas da realidade virtual pregavam que logo poderíamos usar a mesma para esquiar nos Andes ou viajar pelo espaço. E embora a tecnologia e a computação tivessem dado um avanço enorme

nas décadas de 1980 e 1990, ainda estávamos muito longe da realidade virtual que vimos em *Star Trek*.

A indústria de games viu no tema um meio de atrair o público e aumentar suas contas bancárias. Investiram em games poligonais como *Star Fox* e *Virtua Fighter*, que eram apelidados de "virtuais" pois eram mais realistas que jogos 2D, como *Sonic* ou *Super Mario*.

Outras vezes, produtoras ousavam mais e lançavam acessórios. Produtos que levariam o jogador "para dentro do game". As vezes lançavam até fitepermas baseados neste tema...



Nesta experiência atual de imersão, um jogo de câmeras faz a pessoa ver por meio dos olhos do boneco e sentir os controles físicos que ele recebe

## 1 COMEÇOU NOS FLITEPERMAS

Os primeiros jogos que tentaram criar uma experiência básica de realidade virtual foram flitepermas japoneses. Geralmente eram máquinas enormes, com cabines que simulavam cockpits de caças militares ou veículos similares. Sentado dentro da máquina, o jogador balançava como chocalho graças aos movimentos que buscavam simular o veículo do jogo. Isso não era realidade virtual, mas simuladores que enganavam os sentidos do jogador com telas enormes e movimentos.

"O futuro já chegou lá fora. Jogos de realidade virtual começam a invadir os arcades da gringalândia. *Flying Ace* é o último lançamento para **Virtuality 1000 SD**...

O ângulo de visão muda conforme o movimento de sua cabeça (o *Virtuality* é um capacete com uma tela embutida). O outro, *Grid Buster*, é para o *Virtuality 1000 CS*, versão que se joga de pé - você tem de "encostar" um robô, detonando os adversários num estilo *Battle Tech*."

Revista Videogame, edição #26, Setembro de 1993

Estas máquinas eram produtos da companhia *Virtuality Group*. Elas simulavam com uma certa precisão



um ambiente virtual, mas os gráficos eram bastante primitivos e o custo das máquinas (em torno de US\$65 mil a unidade) era proibitivo para a maioria dos arcades ou parques de diversões que estivessem interessados em tê-las. Mesmo assim, estas máquinas tiveram um sucesso razoável ao longo da década de 90 e ainda estão disponíveis para venda ou também para locação privada.

Infelizmente (e obviamente) estas engenhocas nunca chegaram ao Brasil e são um bocado obscuras hoje em dia, mas mesmo assim, são os itens mais bem sucedidos de

## 2. SEGA VR

Em 1991, a Sega anunciou o lançamento do Sega VR, um periférico para seu console Mega Drive. O acessório seria uma espécie de óculos com telas de cristal líquido e fones de ouvido estéreo, que fariam com que os jogadores entrassem de cabeça (literalmente, pelo formato do aparelho) nos games que rodassem nele.



"Pela primeira vez, gamers poderiam experimentar o universo 3D sem precisar de TV! Sega VR fornece um panorama do jogo em 360°... O jogador submerge numa jornada de gráficos, cores e sons nunca vistos e ouvidos num Mega... Para a nova concepção que promete visar tendência, a Sega já desenvolve uma linha de jogos para o sistema."

Revista Supergame, edição #30

De fato, a Sega começou a desenvolver quatro títulos para o aparelho: *Outlaw Racing*, *Nuclear Rush*, *Metrix Runner* e *Iron Hammer*.

O Sega VR nunca chegou a ser lançado. De acordo com a Sega, a produção do aparelho parou porque seus games eram tão realistas que os seus usuários poderiam esquecer que estavam jogando, se mover tentando escapar dos perigos do jogo e se machucando no processo.



e transposto para a tela. Em outras palavras, você poderia jogar *Street Fighter II* e, por meio de seus movimentos, se sentir um lutador de verdade... pelo menos é o que as propagandas diziam (imagine aplicar um pélo no meio da sala).

"Você lembra de seu primeiro joystick? Já vai! A tendência do futuro são os "controles virtuais" que transmitem seus movimentos para a tela, graças a uma espécie de "campo de força"... O novo controle para Mega Drive, *Activator*, cria um campo magnético e térmico que transmite com fidelidade os movimentos do jogador para a tela... Imagine o tremendo esforço para encerrar um *Kick and Punch!*"

Revista Supergame, edição #20, Março de 1993

Era uma boa ideia. Então por que o *Activator* não fez sucesso e quase ninguém ouviu falar dele? Em primeiro lugar, ele funcionava mal. Claro, o dispositivo conseguia detectar movimentos simples como



socos ou chutes, mas coisas mais complexas, como, digamos... um Hadouken, já era mais difícil. Era praticamente impossível jogar *Street Fighter II*, quem dirá *Eternal Champions*, que, reza a lenda, foi o jogo para o qual o *Activator* foi lançado.

Em segundo lugar, era exaustivo usar o *Activator*. Uma coisa é usar o controle do Wii, que detecta movimentos com o controle, os transmite para a tela e, bom, FUNCIONA. Outra, é jogar com *Activator* e ficar pulando, chutando e ardiando no mesmo lugar por quarenta minutos enquanto se tenta terminar *Streets of Rage 2*. Especialmente porque metade destes movimentos acabava não sendo transmitido para o jogo de forma satisfatória. Terceiro: era um vexame jogar com o *Activator*.

## 3. O ATIVADOR DA SEGA

Em 1993, a Sega decidiu criar uma nova forma de se jogar: fazendo uso de esforço físico. Como? Com o Sega *Activator*, de que outra forma? O Sega *Activator* era um octógono de plástico que o jogador deveria colocar no chão e, uma vez em seu centro, todo e qualquer movimento feito dentro dele seria captado por sensores infravermelhos

## VIRTUAL BOY

E eis que em 1995, cansada de faturar milhões com seu console de 16 bits, a Nintendo resolveu perder uma grana feia lançando um console "portátil" que é até hoje considerado o maior fracasso de toda a história da empresa.

Para cobrar o aparelho, ele foi projetado por Gunpei Yokoi, designer responsável pelo lendário Gameboy e produtor de *Metroid*. Ou seja, uma receita para o sucesso, certo? Foi o que todos pensaram.

"Uma das sensações da Nintendo em Las Vegas foi a apresentação do

protótipo do console *Virtual Boy*... segundo Jeffrey Hutt, supervisor de análise de produto da Nintendo de America, "o *Virtual Boy* gera dois pontos em dois displays planos, constituídos por LEDs (diodos emissores de luz), em uma matriz de 384 x 224 pontos... Esta imagem, chamada de *Phase Linear Array*, é refletida por espelhos móveis, dispostos dentro do aparelho de modo que quanto mais próximo estiver o ponto da imagem do espelho, mais a frente se formará a imagem, criando portanto, sucessivos planos tridimensionais."

Revista Videogame, edição #47, março de 1995



Uau! Parece bem complicado e tecnológico! Mas será que funcionava? A Nintendo reciclou títulos como *Mario Bros* e *Jetris* e os lançou com uma perspectiva 3D. Eram bacanas, mas não cumpriam o que a empresa prometia, como um sistema holográfico que projetaria as imagens no ar. E mais: o *Virtual Boy* podia causar dores de cabeça se usado por muito tempo, tanto que um aviso acompanhava o aparelho, aconselhando os jogadores a não ficarem muito tempo com ele ligado.

"Segundo Jeffrey, "o *Virtual Boy* é inofensivo aos olhos do jogador", garante. Mas a Nintendo está estudando a possibilidade de limitar com um temporizador, o tempo de jogo contínuo para quinze minutos."

Ou seja, a Nintendo sabia que o aparelho causava dores de cabeça e mesmo assim o lançou. Boa!!! E quando o aparelho fracassou, o que eles fizeram? Colocaram a culpa de tudo em Gunpei Yokoi, afinal de contas, ele havia desenhado esta monstruosidade.

## CONCLUSÃO

As tentativas durante a década de 1990 foram interessantes, mas a tecnologia de realidade virtual ainda era muito jovem e não tinha atingido (e ainda não atingiu) um ponto em que conseguisse ser comercial e barata o bastante para ser colocada à disposição do grande público. Hoje em dia ainda são feitas muitas experiências neste campo, mas permanecem restritas ao campo militar, acadêmico e médico, como experimentos que usam áudios peculiares em relação a percepção de seu próprio corpo ou complexos (e caríssimos) simuladores. É preciso um grande salto tecnológico para alcançar a realidade virtual, e o capacete abaixo, outra experiência atual que visa colar a pessoa da realidade e prover imersão total, prova que falta muito.



# O QUE DIZIAM POR AÍ... E NO QUE DEU, AFINAL

## TECTOY SAI NA FRENTE

"Essa é para deixar de boca aberta a galera que vive fazendo discurso sobre o atraso do Brasil em relação às potências mundiais. Ou melhor, de boca fechada. A Tec Toy saiu na frente e lançou o Saturn três dias antes que os americanos. O console brasileiro vem com Virtua Fighter na memória. Mas não fica só nisso. Mais quatro títulos foram colocados no mercado: World Wide Soccer, Daytona USA, Panzer Dragoon e Clockwork Knight. A empresa promete lançar mais quinze títulos até o final desse ano."



**Análise OIG:** a SuperGamePower costumava defender com fervor a indústria de games no Brasil. Nos anos 90, a Tec Toy trazia grande parte dos lançamentos americanos da SEGA para o país, e, em 1995, iniciou uma fase gloriosa em que conseguia lançar as novidades simultaneamente com EUA e Japão.

Realmente, o Sega Saturn foi lançado antes no Brasil, chegando às lojas em 9 de maio de 1995 (os americanos só puderam comprar no dia 11), mas o preço absurdo de R\$800 assustaram os brasileiros. Agora, uma observação: Virtua Fighter na memória? O jogo veio em um CD (e se cairzinha, diga-se de passagem).

Outubro de 1995,  
Revista SuperGamePower nº19



## PROJECT REALITY: CAINDO NA REAL?

"A Nintendo resolveu correr atrás da concorrência e recuperar o tempo perdido na disputa dos consoles de nova geração. Para isso, pretende lançar um sistema de 32 bit ainda antes da chegada do Project Reality. O aparelho terá monitor

próprio e permitirá o contato com a realidade virtual sem auxílio de óculos especiais. O preço é estimado em US\$200 e os cartuchos devem ter preços inferiores aos dos jogos de SNES. Mas não existe nenhuma confirmação oficial até o momento do fechamento dessa edição.

E, por falar em Reality, a Nintendo está desenvolvendo três jogos. Comentamos que um deles deve ser a continuação de Super Mario. Outro confirmado é Killer Instinct produzido pelo Rare (o fabricante de Battletoads). Essas novidades prometem ser um dos pontos mais altos da Summer CES.

O Reality parece que está saindo do forno e chegando à realidade. Até que enfim, em opinião dos consumidores de Nintendo."

Revista SuperGamePower nº4  
Julho de 1994,

**Análise OIG:** o tal sistema de realidade virtual é o Virtual Boy, um dos maiores fracassos da história da Big N. O estranho console de boal não tinha nada, já que os óculos (para utilizá-lo havia sim tais "óculos especiais") eram enormes e absurdamente desconfortáveis.

O Project Reality ganhou mesmo vida (e um novo nome: Ultra 64) e lançou Killer Instinct (parceria da Nintendo e Rare) e Crusin' USA (parceria entre Williams [Midway] e Nintendo) nos Supermarias. O jogo do herói bigodudo, Super Mario 64, surgiu em 1996, juntamente com a plataforma doméstica Nintendo 64.



A esquerda e abaixo, protótipos do dispositivo de CD de Sony para SNES; acima, protótipo do PlayStation.

## JOGOS EM LASER

"A empresa japonesa Nintendo Corp., fabricante dos consoles de terceira geração que levam o mesmo nome, e também do Super Famicom, um console de 16 bit (quarta geração) – este ainda inédito no Brasil, prepara sua nova cartada para o mercado japonês.

Trata-se de uma união com a mega empresa Sony, tradicional fabricante japonês de equipamentos de vídeo e áudio. O objetivo dessa união é desenvolver um sistema de laser para o Super Famicom. Os jogos serão gravados em um disco laser (CD), aumentando muito a qualidade de imagem e, principalmente, de som. A ideia não é nova: a empresa japonesa NEC já utiliza sistemas a laser em seus consoles de 8 bit, o PC Engine (mercado japonês) e o TurboGrafx (mercado americano)."

Revista VideoGame Nº2  
Fevereiro de 1991,

**Análise OIG:** os donos de Super Famicom/SNES estão esperando

pelo módulo de CD até hoje, já que o acordo entre as duas empresas foi cancelado e a Sony resolveu começar o projeto PlayStation, que acabou se tornando um dos mais bem sucedidos consoles da história dos videogames. O rival do SNES, o Mega Drive ganhou posteriormente um módulo de CD batizado de MEGA CD (no Japão), que aqui e nos EUA foi lançado sob o nome SEGA CD.



## OS PARCEROS

"Revelados alguns parceiros do projeto Saturn, da Sega, Capcom, Konami, Tafto, Namco, Hudson e Bandai, todas empresas pesos pensados da indústria de jogos. A Sega quer lançar Virtua Fighter e Daytona USA, iguais ao arcade. Há mais 750 empresas envolvidas no projeto, que segue misterioso."

Revista Super GamePower nº2  
Maio de 1994,

**Análise OIG:** essa notícia poderia ter acontecido em sua totalidade, se não fosse um detalhe: a Namco entre os parceiros

do projeto. Pois bem, a Namco realmente estava apostando suas fichas no projeto da SEGA e rumores cogitavam até Ridge Racer no console da SEGA, mas quis o destino que essa empresa pulasse o mar e lançasse (com exclusividade) Ridge Racer como destaque do PlayStation, o grande rival do Saturn.





Queríamos fazer uma plêida sobre jogos de console, mas o editor e um sócio... Eu acho...

## TAITO E ALG SAEM DOS ARCADE

Os arcades norte-americanos sofreram ainda mais quebras com a saída de duas pequenas, mas notáveis empresas do segmento. A japonesa Taito e a norte-americana American Laser Games anunciaram o fim de seus negócios com arcades no mercado americano.

A Taito abandonou todos os seus escritórios norte-americanos, mas continuará distribuindo e fabricando máquinas de arcade no Japão. Conforme a empresa, a Acclaim será responsável pela distribuição de títulos da companhia para os consoles domésticos, mas ainda procura uma parceira para continuar lançando seus arcades no mercado ocidental.

## ADEUS, SNK

Com o lançamento do Neo Geo CD, a SNK entra definitivamente no mercado de consoles domésticos. A empresa anunciou que não vai mais ceder licenças de conversão para outros consoles a partir de *The King of Fighters '94*. Ou seja, *Samurai 2* para SNes ou Mega, nem pensar! Esses jogos só em Neo Geo agora!"

Revista Super Game Power nº4  
Dezembro de 1994

**Análise OIG:** a SNK apostou tudo

## CURTAS DA CAPCOM

"A southouse confirmou recentemente algo que muitos estavam esperando e pensavam ser só um sonho: o lançamento de *Resident Evil* para Nintendo 64. Mas parece que o game não está sendo produzido pela própria Capcom, e sim por outra empresa, já que esta tem seu foco atual no PS e DC. O game do N64 começa onde *Resident Evil 1* parou."

Revista Gamers nº37  
Agosto de 1998

**Análise OIG:** a Capcom entregou o desenvolvimento de *Resident Evil*

A ALG, entretanto, abandonou os arcades definitivamente para se focar em sua linha de jogos domésticos e cobra sua tecnologia de arcade à disposição para outras empresas que pretendam utilizá-la. A empresa iniciou a produção de jogos para Saturn e PlayStation.

Revista GamePro (EUA)  
Março de 1996,

**Análise OIG:** os arcades sofreram um declínio a partir do final dos anos 90. Sobre a produção de jogos da ALG para os consoles, não pintou mais nada e ainda sentimos falta de séries como *Mad Dog e Crime Patrol* (mas não sentimos nenhuma falta de *Way of the Warrior*. Já foi tarde!).

no Neo Geo CD e o cancelamento de conversões para outros consoles aconteceu a partir de *The King of Fighters '94*. Tal medida durou pouco tempo, já que a empresa voltou atrás e percebeu o prejuízo ao deixar de licenciar suas marcas para o Sega Saturn e o PlayStation.

O videogame da SEGA, aliás, foi o primeiro console a receber os jogos de Neo Geo CD e *The King of Fighters '95* para o Saturn usando um cartucho de expansão de RAM, além de *Fatal Fury 3* e *World Heroes Perfect*.



para a Angel Studios. O jogo sairá para Nintendo 64 com o nome *Resident Evil Zero*. O projeto foi cancelado e o N64 recebeu uma conversão de *Resident Evil 2* em cartucho. O curioso é que o jogo de PS1 consumia dois CDs e a versão de N64 saiu em um cartucho de 512 MB, sem perder as CGs e diversos extras. *Resident Evil Zero* mesmo só surgiu no Game Cube.

## NOTÍCIAS AO LONGO DO TEMPO

### O LENDÁRIO M2

Hoje muitos videogames, as notícas referentes a lançamentos de jogos e consoles geralmente nasce ótimos, mas nem sempre acabam como deveriam.

### 3DO com Turbina

"A companhia 3DO vai lançar um arcade que chamará o 3DO mas podemos... É o M2 Accelerator. Trata-se de um aparelho composto de uma CPU (chamado PowerPC, usado nos jogos de última geração). Por isso, o aparelho processa mais de um milhão de polígonos por segundo. Previsto para meados de '95... "O aparelho que equipar a nova geração de computadores do IBM e da Apple chega ao 3DO, para alguns de todos os que já botaram US\$700,00 no mesa para levar o console..."

Revista Super Game Power, edição #7  
Outubro de 1994.

### M2 na reta final

"O mais esperado arcade para 3DO, a placa acelerada M2, recebeu seu de prancheta e, estar as cases. É uma placa bem maior do que se imaginava, ocupando toda a parte inferior do console. A M2 fica parecendo uma base, sob o 3DO. Os dados técnicos são aqueles publicados na última página. De mais notícias da Panasonic e da Goldstar também estão quase prontas. Os outros videogames já vêm com o M2 embutido e com controles remodelados. A data de lançamento ainda não foi definida pelo fabricante, mas, ao julgar pelo estágio avançado dos jogos, tudo indica que será breve..."

Revista Super Game Power, edição #17  
Agosto de 1995.

### Novo 64 bits no pedaço

"Quem ainda esperava alguma notícia sobre o M2 pode ficar calmo. A tecnologia foi comprada pelo Matsushita Electric Industrial (MEI). Só isso coloca o 3DO numa posição privilegiada na disputa contra os sistemas da nova geração. A empresa pretende desenvolver com a tecnologia, que custou US\$100 milhões, um upgrade para o 3DO (com processador 64 bits e um sistema independente), também 64 bits. A M2 já está habilitando em jogos compatíveis com o M2..."

Revista Super Game Power, edição #23,  
fevereiro de 1996.

### M2: Parece que dessa vez o negócio é sério

"Depois de quase dois anos de espera, parece que o M2 vai realmente sair. Esse lançamento parecerá essencial para o 3DO. As expectativas em relação ao acelerador M2 não foram poucas. E ele correspondeu. As demonstrações desse novo hardware foram feitas pelo fabricante através de um demo do jogo *MSA Racing* do 3DO. Apontamento, o hardware ultrapassou a qualidade gráfica de todos os outros consoles disponíveis

e dos PCs com placas aceleradas. As imagens parecem muito limpas e o ritmo não treme quando testado. A fluidez dos movimentos também foi elogiada, rodando em média 30 frames por segundo. A resolução total foi de 640x480 pixels. Para manter o suspense o aparelho ficou escondido por um tempo, mas deu para notar que tem o tamanho de um console. O M2 vai ter jogos em CD, mas que vão chegar ainda mais rápido. Ainda rodeado de muita expectativa e mistério, o M2 não tem preço no lançamento previsto. Mas parece que já está. Que inventem os cartões!"

Revista Super Game Power, edição #40  
Julho de 1997.

### Uma novela no mundo dos games

"A novela M2 está longe de acabar, moçada. Depois de prometer desenvolvimento do console, o jogo *MSA Racing*, para 3DO, e *Matsushita Electric Industrial* acabou atrás e criou a 3DO Company no mês de...

De acordo com o presidente da empresa, Ichiro Matsuda, o M2 não será uma máquina de placa acelerada, mas sim uma plataforma de jogos de ação em 3D. O M2 terá uma plataforma que, usando a tecnologia do M2, possa desenvolver diversas funções, entre elas a de um console de videogame. Há quem diga que os games não estão nos planos do M2 e que o M2 só rodar apenas aplicativos para negócios.

Matsuda nega os deslizes e diz que todos os links que os jogos não ter espaço garantido. Depois de tanta confusão, o negócio é esperar para ver qual será o próximo capítulo dessa novela que já dura dois anos..."

Revista Super Game Power, edição #42  
Setembro de 1997.

### E que fim levou?

O fim da novela foi trágico, pois a MEI não seguiu adiante com o projeto e o acelerador M2 acabou não saindo. Paralelamente, a 3DO Company anunciou a venda do 3DO para a Samsung que também abandonou o console. A 3DO se dedicou exclusivamente aos jogos para outras plataformas, como a série *Army Men e Battalion* para N64, e o M2 acabou sendo utilizado em alguns arcades da Konami, como o *Kubrick Heart of Evil* e *3M Crossover*, o aguardado jogo *MSA Racing* acabou não saindo para console nenhum. O D3, da Wega, foi um dos primeiros lançamentos do Sega Dreamcast, em 1996. Teve e inovou tudo fora o trife fim da tecnologia M2, foi vendido por um preço altíssimo para uma companhia japonesa e atualmente é usado em máquinas de caça e filigranas de luta da sorte. Acabou, se quiser





## GALERIA OLD. PARTE 1

Momentos de dor que nunca esqueceremos. Capcom, nunca vamos perdoá-la!!!



# MECHA MAN

## II



Mecha Dragon era impressionante, pois poucos personagens nessa época eram tão grandes. Claro, essa proeza técnica foi esquecida pelo simples fato de este chefe ter nos matado muitas e muitas vezes... e os malditos, pequenos e espaçados blocos de apoio simplesmente não ajudavam. Oh, a dor!!!



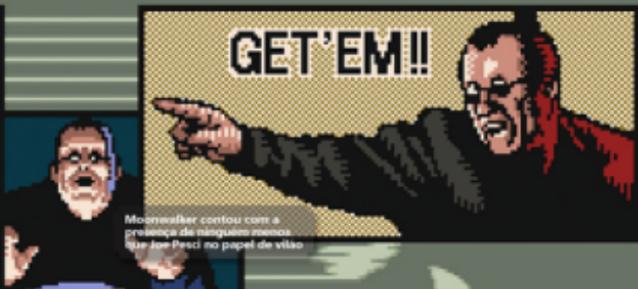
**CAPA**

Rei do Pop... e dos arcades e Mega Drive



# Michael Jackson nos games





Moonwalker correto com a presença de ninguém menos que Joe Pesci no papel de vilão



com poder de fogo o bastante para abrir um buraco no mundo. Uau, quem diria? Michael Jackson é um Transformer! Faça melhor, Megatron!!! Enfim, nosso herói salva as crianças no fim do filme e todos ficam felizes.

#### MJ + SEGA = MUITA GRANA

Dois anos após o lançamento do filme, Michael formou uma parceria com a Sega e foi acertado o lançamento de games baseados no filme que ele havia lançado. Ou melhor, baseados na última parte do filme, uma vez que era a única que fazia algum sentido.



A Sega deu duro (pois na época a empresa gostava de ganhar dinheiro) e, com a consultoria do astro, lançou duas versões bem distintas de Moonwalker, uma para fliperamas e outra para consoles.

A primeira versão a ser lançada foi a de fliperama (ou arcade, para quem é chique), uma vez que as máquinas eram a principal fonte de renda da Sega na época. O jogo era um beat 'em up, ao estilo de Double Dragon ou Final Fight e rodava no hardware Sega System 18. Aqui, o jogador tem de guiar Michael Jackson ao longo de vários cenários, espantando um sem número de gângsters para salvar as pobres crianças.

Interessante que Michael não batia nos vilões com as mãos, pés ou canos de chumbo, mas sim usando raios de energia e poderes mágicos, o que demonstra que ele tem muito mais estilo que aqueles pedreiros do Streets of Rage.



Curiosamente, em vez de lançar um beat 'em up com scrolling lateral como fez com Golden Axe e Alien Storm, a Sega preferiu usar uma perspectiva isométrica, o que permitiu que este game se destacasse ainda mais de seus colegas de arcade.

Uma característica comum aos games de pancadaria da Sega eram os ataques especiais que matavam todos os inimigos na tela. Golden Axe tinha o diabo de Tyril, Alien Storm tinha explosões nucleares e por aí vai... mas Michael Jackson



Nenhum astro da música consegue se transformar em robô. O Sting só conseguiu se transformar em pedalarão e nem queria saber no que a Malúria se transforma...

## MAIS PARTICIPAÇÕES NO CINEMA

Moonwalker não foi a única investida de Michael Jackson no cinema. Ele já havia dado seus passos na tela muito antes disso. Sua estreia no cinema foi no filme O Mágico Inquietante (The Wierd) de 1976. O filme era uma versão moderna do clássico O Mágico de Oz e estrelava Diana Ross, a melhor amiga do cantor com Dorothy. Aqui, Michael faz o papel do Espantalho, que nesta versão era feito de lei. Uma vez que o mundo de Oz aqui foi retratado como uma versão mais fantástica da cidade de Nova York, a mudança se mostrou bastante adequada. MJ também fez uma ponta em Hércules de Preto II, onde fica enchendo o saco do Zed para se tornar um agente oficial da MIB. Por fim, Michael criou o curta metragem Ghosts, que tem quase quarenta minutos de duração e foi baseado em uma obra de Stephen King.



Artificamente tudo era mais decente. Até os vilões se vestiam como "boas pessoas".

### STAGE 1 - CAVERN

A versão arcade foi a primeira lançada, com base no filme. Apesar do capricho no visual e na abordagem em perspectiva isométrica, a versão da SEGA seguiu a mesma linha lógica da película. A primeira fase, por exemplo, lembra bastante o escondejo subterrâneo do filme. Enquanto a versão para videogames tem início dentro do Club 301, a versão arcade tenta recriar o filme e começa como se fosse um flashback e mostra como Michael atravessou o caminho de Mr. Big, o vilão do jogo; os eventos vistos aqui, na verdade, remetem a um trecho da última fase da aventura e este é o motivo pelo qual esta fase só tem um segmento e não há um chefe, ao contrário das demais que sempre se dividem em três etapas. A trilha de fundo é Bad.

Na versão arcade era possível escolher três cores diferentes de Michael.



tinha o poder da dança! O herói começava a dança com tudo que tinha direito e os inimigos na tela tentavam acompanhar seus movimentos. Logicamente, eles não conseguiam e caíam mortos em seguida. O que os matava? Exaustão? Um ataque cardíaco súbito? Saber que jamais seriam

bons como o Rei do Pop? Não importa, a lição aqui é: não se meta com Michael Jackson.

A versão Arcade podia ser jogada por até três pessoas e cada uma controlava Michael Jackson com um tema de cor diferente. Menos estranho, mas MJ já pode virar carro e robô,

então se multiplicar deve ser moleza para ele.

Porém e infelizmente, nem tudo eram flores no reino dos fliperamas. Moonwalker sofria da "bateria suicida" da Sega, um problema notório em muitos jogos da empresa, que passavam de funcionar adequadamente ou simplesmente paravam quando a bateria da máquina estava próxima ao fim de sua vida útil.

Não foi apenas nos fliperamas que Michael Jackson brilha, pois a Sega também preparou versões domésticas para a quizerada preguiçosa demais para sair de casa e jogar os títulos de seu ídolo naquele boteco suspeito da esquina.

### MICHAEL NOS CONSOLES

A versão do qual todos se lembram com carinho foram as lançadas para os consoles domésticos da Sega. Os jogos eram virtualmente idênticos, exceto pelas óbvias diferenças de hardware entre o Master System e o Mega Drive.

O jogo começa no Club 30, cenário do clipe Smooth Criminal. Michael joga uma moeda na jukebox logo na entrada do lugar e com isso as luzes se acendem e a música começa a tocar.

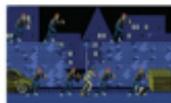
Michael não ataca bate nos inimigos com Hadoukens aqui, mas usa de seus incômodos passos de dança para destruir os gangsters que se atreveram

## TRILHA SONORA DA VERSÃO MEGA DRIVE



## STAGE 1

Club 30i  
Trilha Sonora: Smooth Criminal  
Ataque Especial: Smooth Criminal



## STAGE 2

Street  
Trilha Sonora: Beat it  
Ataque Especial: Beat it



## STAGE 3

Woods  
Trilha Sonora: Another Part of Me  
Ataque Especial: Thriller e Billie Jean



## STAGE 4

Cavern  
Trilha Sonora: Billie Jean  
Ataque Especial: Bad



## STAGE 5

The Enemy Hideout  
Trilha: Bad / Ataque: Smooth Criminal,  
Beat it e Another Part of Me



a capturar as crianças. Cada vez que se move, põe de estrelas (ou seja lá o que for aquilo) sai de seus pés e de suas mãos e assim que atinge um vilão, o arremetia a quilômetros de distância. Pois é, Michael Jackson não era chamado de super astro à toa!

A base deste game é unicamente encontrar as crianças ao longo das fases. Elas estão escondidas atrás de janelas, portas, nos porta malas de carros, dentro de bueiros, atrás de arbustos, lápides e por aí vai... acho que você já entendeu o espírito da coisa. Cada vez que encontrar uma criança, ela irá saltitar alegremente, dizer "Michael" e sair voando em uma estrela. Uma vez que toda essa garotada pode voar em estrelas

quando tem vontade, por que não fizeram isso antes? Tinham que fazer o coitado do Michael sair enfrentando gangsters e militares do mal?

Infelizmente, a temática do jogo também é sua maldição. Não há nenhuma indicação de onde as crianças possam estar escondidas ou quais já foram resgatadas, o que as vezes pode obrigar o jogador a checar novamente todos os locais da fase para achar a última criança... mas tudo isso era compensado pelo poder da dança.

Sim, aqui Michael também é capaz de botar toda a tela para **danc**ar, mas diferentemente da versão arcade, os vilões acompanham seus passos e dançam com a mesma

coreografia perfeita dos vídeo cliques do astro. Verdade seja dita, estes ataques são muito impressionantes até hoje, pelo simples fato dos programadores terem reproduzido os passos de Michael com perfeição no jogo. É ainda mais incrível se levarmos em consideração que as diversas danças de MJ foram enfiadas em um cartucho de Mega Drive.

Michael também podia se transformar em robô aqui, mas era preciso apanhar uma estrela cadente que surgia em pontos aleatórios da fase ao se resgatar uma criança específica. Era um bocado difícil apanhar a tal estrela, mas caso conseguisse, Michael se transformava no mesmo robô imenso e indestrutível do filme, capaz de voar, disparar lasers e mísseis teleguiados. Se há um sentido para a vida, com certeza é esse.

Apesar de não usar os vocais de MJ (óbvio), o Mega Drive reproduziu fantásticamente as músicas do astro com seus arquivos de MIDI e eles empolgam muito até hoje. De fato, o áudio da versão para Mega Drive é melhor até mesmo que o da versão de fliperama, mas considerando que a versão de



Mega Drive poderia ser ouvida em casa com som cristalino enquanto a de fliperama teria suas canções abafadas pelo barulho infernal de inúmeras outras máquinas ao redor, não é de se estranhar.

Moonswalker para o Master System é uma versão aguada do jogo para Mega Drive. Para um sistema de 8 Bits, possui bons **visuais e boa jogabilidade**, mas o áudio é de lascar e não vale o esforço. Mesmo assim, a versão de Master não é a pior coisa já feita com o nome do astro...



**HAHA!  
You'll NEVER  
CATCH ME!**

Falando em anos 90, termina  
da cena do piano em Ouro  
e Grando, com Tom Hanks?



## STAGE 2 - AMUSEMENT QUARTER

Na versão arcade, entre cada fase rola uma animação que mostra que os inimigos sempre rapitam as mezinhas brás crianças (Katie, Sean e Zeki), que estanhamente surgem repetidas em algumas fases. Ah, como essa liberdade depretenhosa e sem hero dos games dos anos de 1990 era legal (na versão videogame só tinha a Katie, e dezenas de réplicas dela para ser salva). Bubble, o champagne que foi mascote de MI na vida real, aparece quando você destrói o inimigo ou resgata todas as crianças da fase. Com isso, por algum motivo, Michael assume sua forma robótica. Na versão para videogame, no lugar de Bubble surge uma estrêla cadente.

Tenta fase rola um bug (ou vacilo) da Sega. Ao usar o ataque especial Dance Magic, a música toca de maneira totalmente desconexa. Mas quem liga para isso na época? Ahá, quem liga para isso ainda hoje? Ver Michael dançando no game continua sendo legal. A trilha deste cenário é Smooth Criminal.



